

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



Nino Conillo

Déluge au terrier !
Ravissant jeu à dés pour
2 ou plus enfants à partir
de 3 ans.

L'histoire

Il pleut sans cesse. Le petit lapin Nino Conillo et ses amis ont les pattes bien mouillées. Leur terrier souterrain se remplit d'eau. Enfin, l'eau leur arrive au cou. Ils courent donc vers les cinq sorties du terrier. Qui sauvera le plus grand nombre de lapins ?



Préparation

Type de jeu : jeu de famille
Joueurs : 2 ou plus joueurs
à partir de 3 ans
Contenu : 1 plan de jeu en carton,
intégré dans la boîte,
20 lapins en bois,
1 dé de couleurs,
1 règle du jeu
Auteur : Reiner Knizia
Illustrations : Aleš Vrtal

Au début de la partie, placez la partie inférieure de la boîte au milieu de la table de manière à ce que chacun puisse l'atteindre sans problème. Elle représente le terrier des lapins ainsi que les cinq sorties marquées par différentes couleurs.

Placez les lapins dans le terrier au milieu de la boîte. Préparez le dé de couleurs.

But du jeu

Les joueurs essaient de sauver le plus grand nombre de lapins possible.

Déroulement

Le joueur aux oreilles les plus longues commence. Ensuite, on joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur lance le dé de couleurs.

Regarde ensuite la sortie marquée par la couleur sur le dé. S'il n'y a pas encore de lapin engagée dans cette sortie, tu sors un lapin du milieu de la boîte pour l'y placer.

S'il y a, en revanche, déjà un lapin engagée dans cette sortie, tu peux le sauver. Enlève le lapin de la sortie et place-le devant toi sur la table.

Au cas où le dé indique un **lapin**, tu sors immédiatement un lapin du milieu de la boîte pour le placer devant toi sur la table.

Fin de la partie

La partie est finie lorsqu'il n'y a plus de lapin dans le terrier. Les lapins qui se trouvent engagées dans les sorties ne sont pas comptés. Le joueur qui a obtenu le plus grand nombre de lapin a gagné.

Variantes

Vous pouvez décider qu'un joueur obtenant le symbole du lapin relance le dé.

Alternativement, vous pouvez décider qu'un joueur obtenant le lapin doit restituer un de ses lapins et le placer à nouveau dans le terrier. Dans ce cas-là, la durée de la partie s'allonge.

Et maintenant sauvez rapidement Nino Conillo et ses amis !

